

мигрировать, игнорируя новые государственные границы (мадьяры из Украины, люли из Таджикистана и Узбекистана переезжают в РФ). Положение этих групп крайне уязвимо, отсутствие легального статуса делает их практически незащищенными. Поэтому представляется крайне важным принятие мер, направленных на легализацию мигрирующих цыган на межправительственном уровне, т. к. лишь общее соглашение стран, ранее входивших в СССР, может способствовать решению этой проблемы.

Подводя итог вышесказанному, стоит отметить, цыгане – группа граждан, численно уступающая остальному населению государства и не занимающая господствующего положения. Они отличаются от остального населения и демонстрируют солидарное желание сохранить свое культурное своеобразие и групповую целостность. Цыгане постоянно, хотя бы этого или нет, осознают это или нет, но они борются за сохранение своих прав и свободу, за их функционирование в обществе.

## **ХРИСТИАНСТВО И ВИДЕОИГРЫ: К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ**

***М. С. Новикова***

Развитие современной цивилизации немыслимо без технико-технологических новшеств. Современная эпоха находится в процессе постоянного совершенствования, глобального распространения и внедрения технологий во все сферы жизни общества. В настоящее время, эти нововведения привели к ряду коренных изменений в сфере получения, обмена и восприятия информации. Одним из следствий процессов, сопряженных с технической эволюцией, стало появление единого пространства коммуникативной виртуальной реальности – Интернет. Конечно, различные проявления виртуальности всегда присутствовали в жизни индивидов, «однако, именно сегодня пространство коммуникативной виртуальной реальности становится неотъемлемой характеристикой, во многом определяющей специфический образ современного общества»<sup>460</sup>.

Однако научно-технический прогресс вовсе «не ведет к обязательному регрессу религии»<sup>461</sup>. Несмотря на то, «что рост научного знания и технических возможностей человечества расшатывает

<sup>460</sup> Лопатинская Т. Д. Компьютерные игры как средство вхождения в виртуальную реальность [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-sredstvo-vhozhdeniya-v-virtualnuyu-realnost> (дата обращения: 10.10.2015).

<sup>461</sup> Нелинейная динамика отношений религии и науки. Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций / под ред. А. П. Забияко. Благовещенск: Амурский гос. ун-т, библиотека журнала «Религиоведение», 2012. С. 3.

основы многих традиционных вероисповедных представлений»<sup>462</sup>, современное религиозное мировоззрение, вопреки мнению о его консерватизме и догматизме, не обязательно является изолированной в отношении к прогрессу. «Принимая как данность научно-технические новации, религиозные сообщества на уровне идейно-теоретической мысли поступательно достраивают свою картину мира таким образом, чтобы она не утрачивала когерентности общему прогрессу науки»<sup>463</sup>. К тому же, «научное знание дает новые стимулы развитию религиозно-философской мысли, а наукоемкие технологии открывают пути модернизации культовой и организационной деятельности»<sup>464</sup>.

Таким образом, религиозная жизнь в современную эпоху «ускоренными темпами перемещается из церквей, мечетей, синагог в сферу киберпространства, позволяющего человеку освободиться от пространственной референции»<sup>465</sup>. Во Всемирной Сети представлены многочисленные медиа-архивы на религиозную тематику: лекции, аудиокниги, видеоролики, теле- и радиопередачи, литература и форумы. «Цифровая реальность может предложить виртуальное отправление культа, кибер-молитвы, онлайн-новое общение со священником, где бы он не находился, кибер-паломничество и многое другое»<sup>466</sup>. Также некоторые представители православной и католической церкви активно используют в своей работе компьютерные технологии, создавая тематические сайты и официальные аккаунты в социальных сетях, спонсируют производство тематических видеоигр.

Видеоигры являются одним из наиболее быстроразвивающихся направлений экранной культуры и аудиовизуальной техники. «За последние двадцать лет, компьютерная игровая индустрия произвела стремительный рывок в развитии и моделировании игровых миров. От простейших игр в одно действие до более сложных миров со своей внутренней историей, мифологией и культурой»<sup>467</sup>. Компьютерные игры стремительно врываются в сопредельные

---

<sup>462</sup> Там же.

<sup>463</sup> Там же. С. 4.

<sup>464</sup> Там же.

<sup>465</sup> Лопатинская Т. Д. Компьютерные игры как средство вхождения в виртуальную реальность [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-sredstvo-vhozhdeniya-v-virtualnuyu-realnost> (дата обращения: 10.10.2015).

<sup>466</sup> Медведева Е. Н. Проблема формирования религиозной идентичности в киберпространстве [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/problema-formirovaniya-religioznoy-identichnosti-v-kiberprostranstve> (дата обращения: 18.10.2015).

<sup>467</sup> Вишневский А. В. Смыслы компьютерных игровых миров [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/smysly-kompyuternyh-igrovyyh-mirov> (дата обращения: 01.10.2015).

общественные и культурные сферы – искусство, образование, этика, спорт. На них все больше обращают внимание экономисты и маркетологи, психологи и социологи, философы, программисты и государственные деятели. П. В. Часовский обозначил эту тенденцию как одну из «важнейших признаков эпохи постмодерна, которой свойственны отказ от признания объективной истины, от константного значения знака; абсолютизация субъективизма; неразличение кажимости и сущности. Игра оказывается поистине грандиозным методом влияния, и мы, вслед за Йоханом Хейзингой, склонны считать современного человека скорее *Homo luden*, нежели *Homo sapiens*»<sup>468</sup>.

Очевидно, что видеоигры это феномен сложный и многоликий. Однако, несмотря на свою несомненную важность для современного общества, видеоигры остаются в большей степени неизученными. Одной из наиболее интересных и малоизученных тем остается тема взаимоотношений видеоигр и религии.

Достаточно распространенным мнением является то, что видеоигры – продукт производства и потребления светского общества. Эта пункт связан, прежде всего, с проблемой секуляризации и изменения роли религии в современном мире. Еще в XIX веке первые социологи, такие как Макс Вебер и Карл Маркс, обозначили процесс секуляризации и «были совершенно уверены в том, что в индустриальном обществе религия постепенно потеряет свое значение»<sup>469</sup>. Позднее (в конце XX – начале XXI вв.) эта идея была подхвачена и повторно популяризирована представителями «нового атеизма», такими как Ричард Докинз и Кристофер Хитченс.

Однако секуляризация постепенно перестает восприниматься в качестве основополагающей закономерности развития современного общества и на ее место современными исследователями предлагаются понятия «постсекулярности» «десекуляризации», обозначающие новый тип отношений между секулярным и религиозным сознанием. Так Ю. Хабермас, анализируя ситуацию в западном обществе, отмечает, что в современном мире «секуляризация и принцип светскости достигают своей завершенности, и более нет необходимости в секуляризме как антирелигиозной идеологии»<sup>470</sup>. Это напрямую связано с тенденцией возрождения религиозности в мире в ее обновленной форме. «Постсекулярный мир» это «пространство, в котором религии вновь начинают занимать

<sup>468</sup> Часовский П. В. Семиотика «EasterEggs», или игровое начало в компьютерных играх [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/semiotika-easter-eggs-ili-igrovoe-nachalo-v-kompyuternyh-igrah> (дата обращения: 05.10.2015).

<sup>469</sup> Степанова Е. А. Теории секуляризации в «Проекте модерна»: возможности и границы [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ifp.uran.ru/files/publ/eshegodnik/2009/4.pdf> (дата обращения: 03.09.2015).

<sup>470</sup> Там же.

значительное положение в современном глобализирующемся обществе»<sup>471</sup>.

Итак, видеоигры, будучи продуктом производства современно-го постсекулярного общества, могут выступать в качестве рефлексии самих разработчиков на ту или иную религиозную тематику, в том числе религиозную самодентичности, понимание Бога и т. д. При этом нужно учитывать возможность критики религий со стороны разработчиков игр, не исключая стереотипизации религиозных организаций. Помимо этого, игры могут выступать в качестве инструмента в мессианской деятельности. Так, например, во множестве воскресных школ, преподаватели при помощи видеоигр проповедуют христианское учение. Более того, существование организации CGD (The Christian Game Developers Conference Community), проводящей ежегодные конференции, лишний раз свидетельствует о том, что видеоигры – предмет интереса не только для светских производителей и потребителей.

Жанра христианских видеоигр имеет короткую, но богатую на события, историю. Так, идея создания христианских видеоигр зародилась в самом начале 1980-х гг. и была связана с деятельностью общественной евангельской христианской организации «Focus on the Family». Главным образом, они занимались выпуском радиопередач, журналов, видео- и аудиозаписей, содержавших в себе игровые элементы, например, загадки, решение которых была направлено на формирование у слушателя представления о нормах поведения и морали. Вдохновленные энтузиазмом «Focus on the Family», студия производителей видеоигр «Bible Byte», в 1982 г. запускают серию простых игр на библейскую тематику для домашнего компьютера TRS-80 ColorComputer. Вскоре к ним поступают предложения о необходимости введения христианских видеоигр в программу воскресных школ. Христианские видеоигры становятся востребованы на игровом рынке.

С началом нового десятилетия начался и новый этап истории христианских игр. Еще в конце 1980-х гг. компания «Color Dreams» была одной из крупнейших производителей нелицензионных игр для восьмибитной игровой консоли «Nintendo Entertainment System». Компания, не имея необходимых лицензий, выпускала свои картриджи для игровых приставок, популярных в то время, в том числе и NES. В то время компания «Nintendo» ввела обязательное лицензирование игр всех разработчиков на ее игровую консоль, однако производители придумали способы обходить систему и запускать свои игры на платформе «NES», при этом

<sup>471</sup> Степанова Е. А. Теории секуляризации в «Проекте модерна»: возможности и границы [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ifp.uran.ru/files/publ/eshegodnik/2009/4.pdf> (дата обращения: 03.09.2015).

избегая обязательных выплат правообладателям. Естественно, это вызвало возмущение компании «Nintendo», которая начала угрожать прекратить сотрудничество с розничными точками продаж, если уличит их в распространении нелегальных копий картриджей. Лишившись доступа к розничному рынку, компания «Color Dreams» была вынуждена переключиться на другие способы распространения своей продукции. Она занялась спонсированием и производством низкобюджетных игр, и была вынуждена перейти на разработку христианских игр, в попытке найти новую потребительскую группу. В результате в 1989 г. создается студия «Wisdom Tree», которая специализировалась на создании игр на библейскую тематику.

«Color Dreams» приняли решение распространять свой новый товар в христианских книжных магазинах, в которых, на тот момент, помимо литературы, были также и тематические фильмы, музыка и другие товары, однако видеоигр в их ассортименте практически не было. «Color Dreams» занялись активным продвижением своей дочерней компании среди христианских потребителей, ранее не увлекавшихся видеоиграми. Чтобы заинтересовать покупателей, компания запустила ряд рекламных роликов, в которых говорилось, что игры от студии «Wisdom Tree» способствуют воспитанию юного поколения и их изучению Библии, которое представлена в интересной и развлекательной форме. Таким образом, «Color Dreams» не только смогли освоить новый рынок сбыта, но и запустить новый жанр – христианские видеоигры. Проблема в том, что «Color Dreams», под именем Wisdom Tree брали либо свои, либо чужие уже существующие игры и добавляли к ним религиозную тематику. Возникает проблема религии как товара.

Другим важным этапом в истории христианских игр является релиз «Left Behind: Eternal Forces». Игра была основана на одноименной серии популярных романов о Конце Света, написанных Тимом Ла Хэй и Джерри Дженкинсом в традиции диспенсационализма. По сюжету игры на Земле наступил Апокалипсис, а выжившие разделились на три группы: силы добра, силы зла, возглавляемые, и не примкнувшие ни к одной из враждующих фракций. Задачей первых двух является привлечь на свою сторону нейтрально настроенных гражданских, пока их не переманили враги. Игрок должен покупать здания, и перестраивать их в функциональные архитектурные единицы (банки снабжают деньгами, продуктовые магазины – пищей и т. д.), привлекая гражданских для выполнения различных заданий, например, миссионерских. Миссионеры могут заниматься поддержкой «боевого духа» в уже обученных отрядах. У каждого юнита есть параметр «духа», и чем выше его показатель, «тем лучше юнит сражается – и, соответственно, низкий

дух не даст вашему отряду проявить себя в полной мере». Молитвы и песнопения «укрепляют дух, тогда как безделье и стрельба во врагов ослабляют его».

Игра наделала много шума в прессе, и именно благодаря ней, критики начали исследовать историю всей христианской игровой индустрии, до тех пор оставшейся вне поля их интересов. «Left Behind: Eternal Forces» получила множество отрицательных отзывов. Светские издания, в основном, жаловались на нелепый сюжет, многочисленные программные ошибки, угловатую графику и плохое музыкальное сопровождение. Кроме того, во многих рецензиях были упреки в том, что игра якобы поощряет сексизм и религиозный фанатизм а также призывает к войне против неверных. Некоммерческая организация «Атеисты Америки» обвиняла игру в нетерпимости, а представители «Христианского прогрессивный альянса» считали, что показанное в игре противоречит Евангелию Иисуса Христа. Как прогрессивные, так и консервативные христианские группы просили снять игру с продаж.

Вышеуказанные примеры христианских игр являются отличным показателем того, какие именно дебаты возникают в обществе. Связано ли это с тем, что сама идея христианских видеоигр чрезвычайно сложна в реализации? Или производители, не стремясь раскрыть библейское мировоззрение, просто «используют» религию в качестве товарной марки? Христианские игры остаются субкультурой в мире игровой индустрии. Историю игр на библейскую тематику нельзя назвать успешной. Игры этого жанра почти всегда отличаются своим низким качеством, что отчасти было связано с отсутствием спонсоров. Многие из старых разработчиков либо полностью прекратили свою деятельность, либо занимаются распространением цифровых копий своей продукции при помощи онлайн-магазинов. Выход любой игры на христианскую тематику в 2000-х гг. практически всегда вызывает негативную реакцию как светской, так и религиозной общественности. Христианские видеоигры нуждаются в более тщательном анализе.

## **ВИЗУАЛЬНЫЕ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ СКВОЗЬ ПРИЗМУ ТЕЛЕСНЫХ И ДИСКУРСИВНЫХ ИЗМЕРЕНИЙ СУБЪЕКТИВНОСТИ**

***Ю. А. Пацкова***

Работа представляет собой обзор сравнительного анализа двух теорий субъективности с целью выведения целостного представления о субъекте через синтез телесных и дискурсивных аспектов его существования. В качестве презентации теоретической части